
アディのおくりもの™
TO MOZE FROM ADDIE
PlayStation

アディは９さいになったばかりの女の子
今日は楽しい誕生日
ともだちからプレゼントをもらっちゃった

１つめのプレゼントはログロック
ログロックは　今大人気のパズルのおもちゃ
かんたんそうで　むずかしい　ステキなおもちゃ
ずっとずっとほしかった　あこがれのおもちゃ

喜ぶアディに　いじわるエミィは苦笑い
もう、あきちゃったから
お母さんが今日　家を出ていったの
大好きなお兄ちゃんを連れて行くの
だからもう、いらないの

２つめのプレゼントは鳴らないオルゴール
壊れてしまって　動かないオルゴール
エミィとモーゼの　お父さんとお母さんの
思い出がつまったオルゴール

怒るアディに　わんぱくモーゼも苦笑い
もう、いらないんだ
お父さんもお母さんも　エミィも僕も
壊れちゃったから
もう、いらないんだ

楽しいはずなのになんだか寂しい　不思議な気持ち
その夜見た夢も　やっぱりとっても不思議な夢
ログロックのパズルを解くと
そのとおりに変身しちゃう　不思議な世界



お問い合わせ先：（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター　TEL：03-3475-7444
ゲームの内容や裏技などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1~ブロック | アナログコントローラ対応

SCPS 10126

モーゼみたいな男の子に連れられて
行った先は　ヘンテコなゲイジュツが並ぶ　奇妙な美術館
奥の暗い部屋に入ったら　いきなり怒られ捕まった

あいつが盗んだ歯車を　取り返さなきゃ　許さない
大事な大事な歯車を　取り戻さなきゃ　大変だ

怒れる老人に頼まれて
しょうがないから　探しもの

せんたくやに捕まって
エミィみたいな女の子にじゃまされて
なかなか見つからない　探しもの
どうすれば　見つかるの？
どこにいけば　見つかるの？

Contents



START GAME

ゲームの始めかた



ディスクを正しくプレイステーション本体にセットし、電源を入れてください。オープニングデモに続き、タイトル画面が表示されます。オープニングデモを途中でクリアしたい場合は、STARTボタンを押すと、すぐにタイトル画面になります。

初めて遊ぶ場合

▶▶▶NEW GAME

ゲームを最初から遊ぶことができます。決定した後、オープニングイベントが始まります。

続きから遊ぶ場合

▶▶▶LOAD GAME

前回セーブした続きから、ゲームを始めることができます。セーブデータを方向キーで選び◎ボタンで決定すると、データをロードします。また、



プレイステーションに差し込んであるメモリーカードにセーブデータがない場合は、このメニューは表示されません。その場合は、タイトル画面を表示した状態でメモリーカードを交換してください。

To Maze From Addie

ログロックの自作問題で遊ぶ

▶▶▶CONSTRUCT MODE

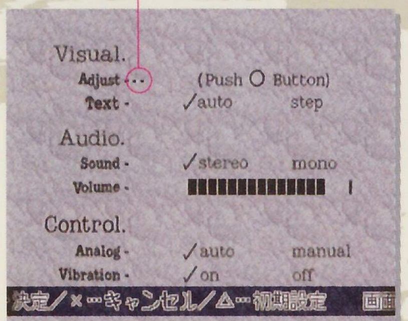
▶P26へ

ログロックの問題を自分で作って遊ぶことができます。（本編のセーブデータがなくても遊ぶことができます）
詳しい説明は26ページをご覧ください。

設定を変更する ▶▶▶CONFIGURATION

音源の選択やコントローラの設定をします。タイトル画面だけでなく、本編プレイ中はいつでもスタートボタンメニューで設定することができます。

カーソル（点滅）



方向キー…カーソルの移動
◎ボタン…決定
⊗ボタン…キャンセル／タイトル画面に戻る

Visual

Adjust ▶ 方向キーを動かして、画面を好きな位置に配置することができます。

Text ▶ メッセージの表示方法を変更します。

Audio

Sound ▶ ステレオ、モノラルのどちらかを選択できます。

Volume ▶ ボリュームを調節します。

Control

Analog ▶ アナログコントローラを使用している場合にのみ、左右スティック使用設定ができます。

Vibration ▶ アナログコントローラを使用している場合にのみ、バイブレーション機能使用の設定ができます。

アドベンシャーシステム紹介

ADVENTURE SYSTEM

モーゼによく似た少年・ジョーカを探すには、岬の街を探検し、街の人の話をよく聞くことが大切です。中には、アディに助けを求めてくる人もいるでしょう。そんなときは、できるかぎりお願いを聞いてあげてください。探検で得た情報とログロックの腕さえあれば、いずれジョーカの行き先を知る手がかりがつかめるはずです。

街の中を探索する

岬の街にはいろんな建物があります。また、いろんな職業の人が暮らしています。できるだけ多くの人と話してみましょう。





困ったことになったときにログロックを使うと…

ある場所から出られない、なくした物が見つからないなど、普通の探検だけではどうしても解けない謎があります。そこでログロックの出番。夢の世界では、ログロックで解いたパズルがそのまま現実となるのです。







さあ、次に進みましょう

見事ログロックのパズルを解くと、先に進む道が拓けます。こうして、出会った謎を1つ1つ解いて行きましょう。

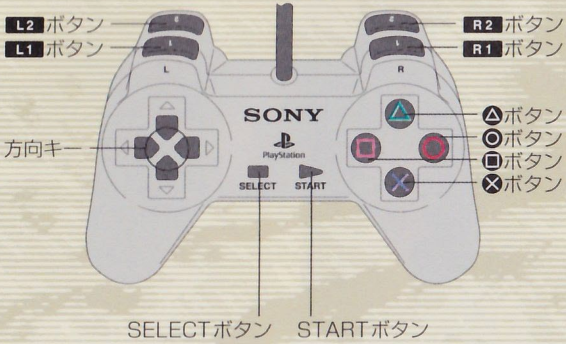


To Maze From Addie

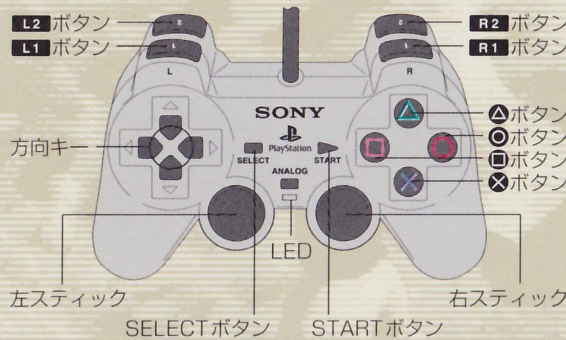
CONTROLLER

コントローラの使いかた

コントローラ



アナログコントローラ



方向キー	移動する（左スティックでも可）
○ボタン	調べる、会話を先に進める
×ボタン	押しながら方向キーで走る
△ボタン	モノローグ画面を見る
□ボタン	ログロックの説明書を見る
L1ボタン	押しながら方向キーで走る
L2ボタン	調べる、会話を先に進める
R1ボタン	ヘルプを早送りにする
R2ボタン	ヘルプを巻き戻す
STARTボタン	メニュー画面を表示する
SELECTボタン	オンラインヘルプを表示する
左スティック	移動する（方向キーでも可）
右スティック	左に倒すとヘルプを早送り、右に倒すとヘルプを巻き戻す
ＬＥＤ	※点灯時左右スティック使用可能

※振動機能はＬＥＤの点灯、消灯にかかわらず、オプションでＯＮ／ＯＦＦできます。

VIEWPOINT

画面の見かた

移動画面

アディが移動するときの画面です。



メッセージ

アディが現在いる場所の風景です。別の場所につながる道へ進むと、次々と風景が切り替わります。

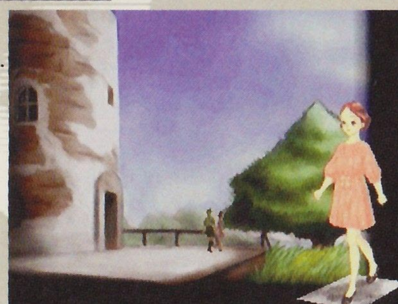


階段を登る

階段やはしごも、次のマップへ進む道です。階段やはしごに向かって進むと、アディは自動的に登ったり降りたりします。

マップの移動

アディが画面の端に来ると、自動的にマップが次の場所に切り替わります。方向キーを押していても画面の端でウロウロしている場合は、先に進むことができない場所です。別の道を探しましょう。



To Mose From Addie

アニメーション・インターフェイス

風景画面の中のアディでは判りづらい、アディの行動や気持ちの表現がとてもよくわかります。歩いたり走ったりという動作はもちろん、人と話していくときの喜びや怒りを表現したり、探すべき場所のヒントを教えてくれたりもします。



アディがこんなポーズをしたら

アディがなにかに気づいたときは、右のような表情をします。そうしたら、まわりを調べたり、目の前にいる人に話しかけてみましょう。きっとよい情報が手に入るはずです。

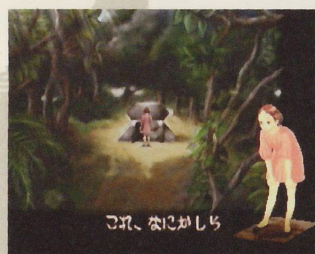


人に話しかけよう



普段と変わらない様子に見えても、話しかけるとなにか困っている人もいるようです。

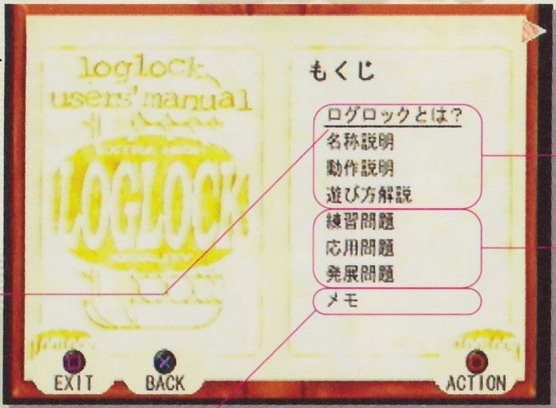
まわりを調べてみましょう



一見、なにかわからないものでも、調べてみると役に立つヒントが見つかるかもしれません。

ログロック説明書画面

ログロックの説明書を手に入れると、いつでもどこでも説明書を読むことができるようになります。ログロックの使いかたから練習問題まで、ログロックのことならなんでも載っていますので、一度は読んでみましょう。



カーソル（点滅）

方向キーを操作すると、もくじの項目を選択できます。見たい項目にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、そのページが開きます。

アディの書いたメモを見ることができます

アディがメモした、岬の町のマップを見ることができます。

ログロックのしくみがわかります

ログロックってどんなものか知りたくなったら、読んでみましょう。また、ログロックを少しだけプレイすることもできます。

ログロックをプレイします

ログロックの問題集です。練習問題のときには、解答のお手本を見ることができるので、ログロックの操作に慣れたい人にはピッタリです。練習、応用、発展の順に難しくなっていきますので、腕に自信がある人は全問制覇に挑戦してみるのもよいでしょう。全ての問題でレコードを出すと、なにかよいことがあるかもしれません。

▶プレイ方法はP14から

●コントローラの使いかた●

方向キー　左右	ページをめくる。押しっぱなしで高速めくり
方向キー　上下	項目を選択する
◎ボタン	項目を決定する／ログロックの問題をプレイする
⊗ボタン	キャンセル
△ボタン	検索問題へジャンプする
□ボタン	説明書を終了して、通常画面へ戻る
L1ボタン	キャンセル
L2ボタン	項目を決定する／ログロックの問題をプレイする
R1ボタン	使用しません
R2ボタン	検索文字送り
スタートボタン	使用しません
セレクトボタン	オンラインヘルプを表示する
左スティック　左右	ページをめくる。押しっぱなしで高速めくり
左スティック　上下	項目を選択する
右スティック	使用しません
ＬＥＤ	※点灯時左右スティック使用可能

メニュー画面

スタートボタンを押すとメニュー画面が表示されます。



Config

画面位置や音源を操作できます。

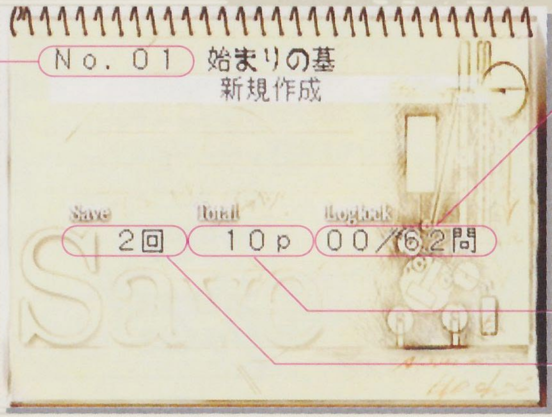
▶操作方法はP3

現在の場所

トータルスコア

SaveとLoad

ゲームの状態をセーブしたり、前回セーブしたデータをロードすることができます。プレイステーションの本体に正しくメモリーカードをセットしてから、メニューを開いてデータの管理を行いましょう。



セーブファイル

ゲームの状態を保存するには、1つのファイルにつき1ブロック必要です。前回セーブしたデータに上書きする場合には、そのセーブデータを選び◎ボタンで決定します。別の場所に保存する場合には、新規作成を選んでください。

ログロック問題回答数

探検をしながら解いた、ログロックの問題数が表示されます。左が解いた数、右が総問題数です。

トータルスコア

セーブ回数

！ メモリーカードを認識しているときや、セーブ・ロードをしている間は、メモリーカードを抜かないでください。データが消えてしまう可能性があります。また、フォーマットされていないメモリーカードを使用した場合には、フォーマットした後に自動的にセーブを行います。

Character

キャラクター紹介



アディ
Addie

主人公
9歳

9歳の誕生日を迎えたばかりの女の子。決して素直ではないし、少し短気な面もあるが、根は心優しく、人にものを頼まれるとイヤとは言えない損な性格。そのため、夢の世界でもいろいろな問題を抱えることになる。



モーゼ
Moze

13歳

現実の世界で、アディと仲の良い友人。エミィの兄でもある。両親の都合で引っ越すことが決まっており、その前夜、お別れの記念にとアディに渡したオルゴールが、アディを奇妙な夢に誘うことになる。

ジョーカ
Joka

13歳

夢の世界でいろいろと事件を起こす、モーゼに良く似た少年。他人に対して、よく煙に巻くような行動をとるが、本当は…？



エミィ
Emy

11歳

現実の世界で、モーゼの妹。冷静でやや高飛車、皮肉屋な女の子。兄であるモーゼとアディの仲の良さを少し快く思っていない節がある。

イライザ
Eliza

11歳

夢の世界でアディによくちょっかいを出す、エミィに似た少女。兄のジョーカをアディが探していることを知り協力を申し出るが、実際はからかってばかりいる。

ズー
Zoo

?歳

この世界の管理人で、管理人に代々伝わる二枚の“銀の歯車”をジョーカに盗まれた、偏屈な老人。ジョーカといっしょにいたアディを捕まえ、ジョーカを探すように命じる。



TOWN MAP



ピア *Pier* ―― 26歳

洋裁屋を営む穏やかな性格の女性。マスターに好意を抱いている。

仕立て屋

美術館

よくわからないゲージュツヒンが展示されている。展示物はイマイチだが、岬の上にあるためロケーションは最高。特に、海岸に突き出たテラスのカフェでは、優雅なティータイムを過ごせると女の子には人気のようだ。

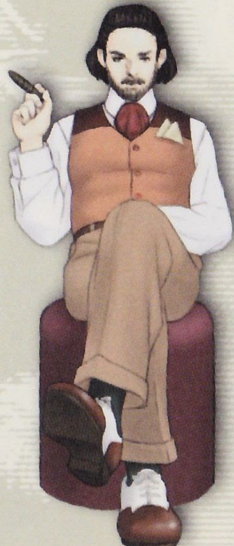
露店

ログロックを好きな模様にできる「デコログ」を、トータルスコアと引き替えに入手することができる。詳しくはP25。

街の入口

ズーの庵

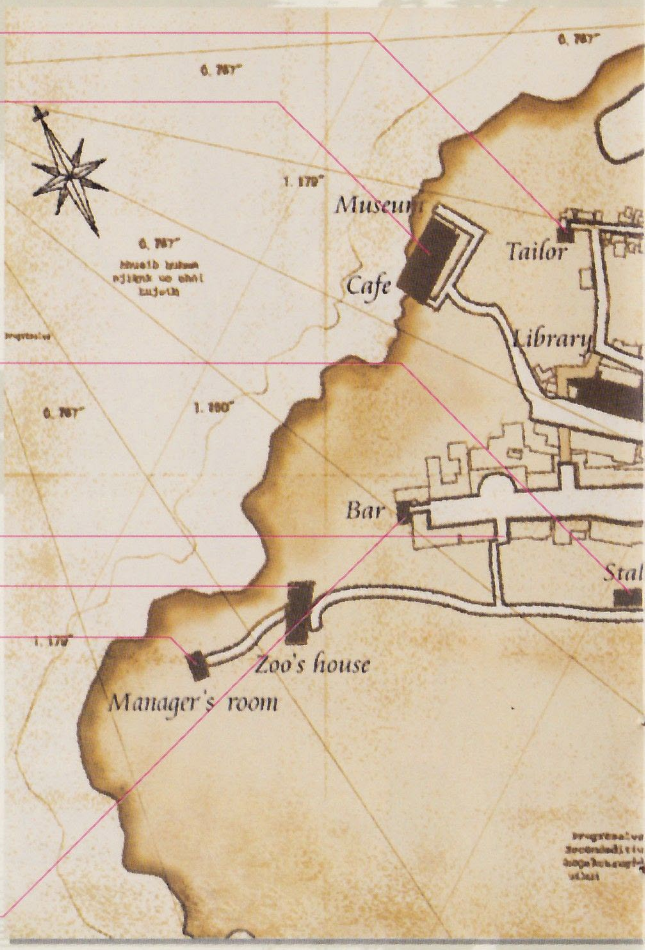
管理人室



マスター *Master* 28歳

街の端の方でのんびりとバーを営む。デリカシーが全く無いが、それなりに女性に人気がある。

バー



To Maze From Addie



デン *Den* — 25歳

先代の長の下で仕事をしていた、名うての洗濯屋。現在は落ちぶれて、荒れた生活を送っている。とはいえ、やはり気になるのか、必死に洗濯屋組合を再興しようとしている三兄弟を影ながら応援している。

ウィノ *Wino* —— 8歳

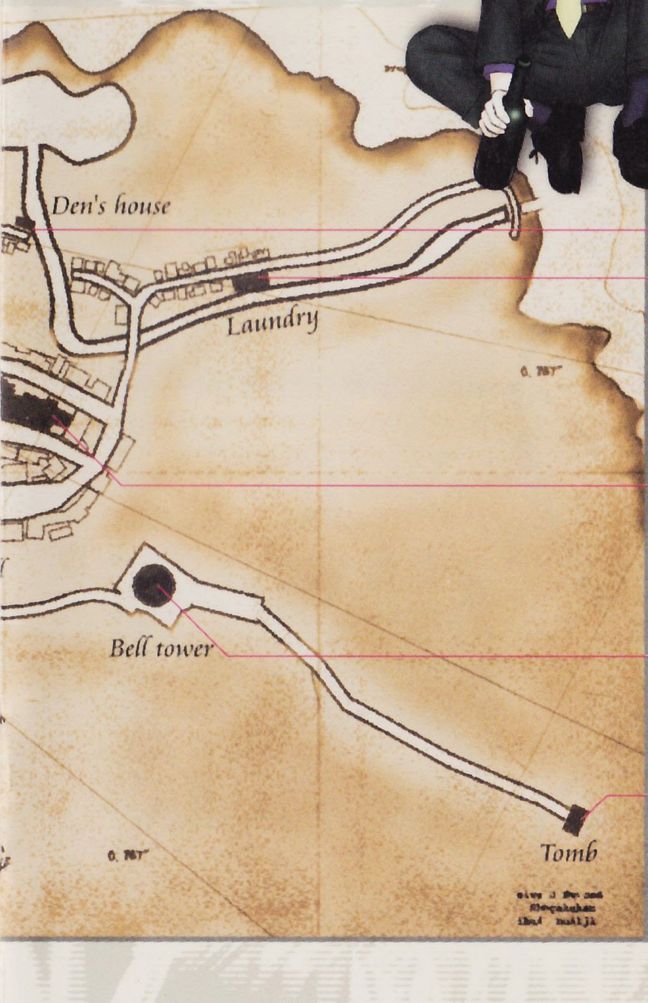
岬の街に幅を利かせていた洗濯屋組合の現在の長。洗濯屋組合は「何でも洗う」をモットーに、通常の業務以外に探偵のような仕事も引き受ける組織。弟妹の前では、何とかして威厳を保とうとしているが、実際は涙もろく、何やら頼りない少年。三人兄弟の長男。

リノ *Rino* —— 7歳

兄の言うことにきちんと従う、洗濯屋三兄弟の長女。姉御口調で威勢はいいが、実際の仕事振りはというと少々頼りない。

ジノ *Gino* —— 6歳

洗濯屋三兄弟の末っ子で、お菓子が大好きな甘えん坊。やはり非常に頼りないので、洗濯屋組合はあてにならない、という印象が強い。



デンの家

ランドリー

図書館

街の中心にある立派な図書館。図書カードがないと入れない。

鐘楼

アディが最初にジョーカと出会った場所。

始まりの墓

アディが目を覚ました場所。いすのような箱のような、不思議な形をしたお墓。



LET'S PLAY LOGLOCK

ログロックってなに？

ログロックは、子供たちの間で大流行しているとても精巧なおもちゃです。遊びかたはかんたん。ログロック特有のアルファベットが刻まれているコインをずらしたり、回転させたり、リングごと入れ替えたりして、言葉をつくっていくのです。また、夢の世界でログロックを使うと、いろんな物を変身させることができます。それも「言葉を組み替える」ログロックの仕組みの成せる技なのかもしれません。



ログロック

両手で掴んで遊ぶ、
精巧なパズルです。

リング

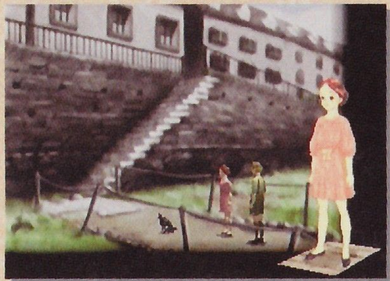
アルファベットのコインがa～zの順ではめられています。

コイン

a～zのアルファベットが刻まれてるコインです。
コインを回転させたり、入れ替えたりして、言葉を組み替えます。



夢の世界でのログロックの効果を説明しましょう。例えば、道に牛がいて通れない場合に、ログロックでCOW(牛)→CAT(ねこ）を解いてみましょう。

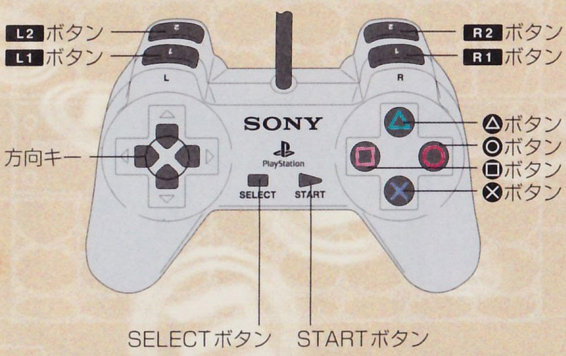


するとログロックの解答通り、牛が猫に変身してしまいました。これで先に進むことができます。

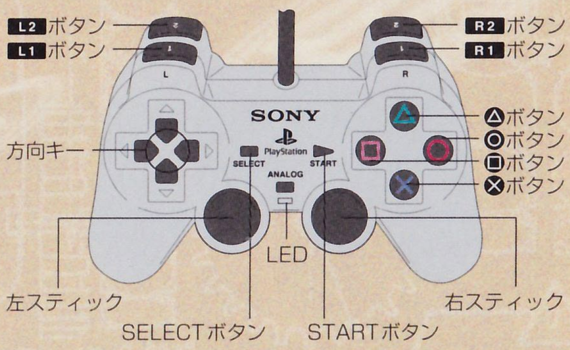
CONTROLLER

コントローラの使いかた

コントローラ



アナログコントローラ



方向キー　左右	カーソルを移動する
方向キー　上	前候補
方向キー　下	後候補
○ボタン	リングをはずす／つける（交換する）
×ボタン	メニューを開く（UNDO／REDO）
△ボタン	コインを180°回転させる
□ボタン	コインを鏡文字にする
L1ボタン	コインを左90°に回転させる
L2ボタン	アルファベット表を表示する（ON／OFF）
R1ボタン	コインを右90°に回転させる
R2ボタン	コマンドメニューを表示する
スタートボタン	メニューを開く（RESTART／QUIT）
セレクトボタン	オンラインヘルプを表示する
左スティック	使用しません
右スティック	使用しません
ＬＥＤ	※点灯時左右スティック使用可能（ログロックでは使用しません）

RULE

ログロックのルール

中央横列に並んでいる記号を正解の並びかたにすればクリア

中央横列が「問題」、リングの上に表示されているのが「正解」です。問題の文字列を操作して、正解の並びかたにするとクリアになります。



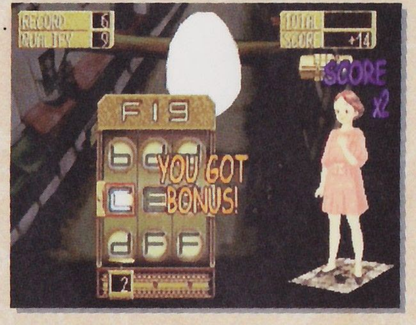
クオリファイ以下の手数でクリアしよう

ログロックの問題には、それぞれ基本的な手数＝クオリファイが決められています。手数は、リングをはずす、コインを回転させるなど、なにか動作を１つするたびに１つずつカウントされます。せっかくクリアしても、手数が多すぎてはよい解答とはいえません。問題から正解までの手数は、少なければ少ないほどよいのです。クオリファイを越えた場合は、一手につき１つずつトータルスコアが減ってしまいます。ログロック特有のアルファベット配列を思い出しながら、最短解答を目指してください。

トータルスコアを稼ぐ

アディが最初に持っているトータルスコアは10ですが、クオリファイより少ない手数で問題クリアするとトータルスコアが増えます。また特殊コインを取ることによっても、トータルスコアを増やすことができます。トータルスコアが増えるのはストーリー中に出題された問題のみで、ログロックの説明書の中にある問題をクリアしても増やすことはできません。トータルスコアが０になるとゲームオーバーになり、最初からゲームをやり直すか、セーブした所からやり直しになります。

▶特殊コインについてはP24



VIEWPOINT

画面の見かた

ログロック アルファベット

L2ボタンを押すと、画面上にアルファベットが常に表示された状態になります。表示された状態でL2ボタンを押すと消えます。

レコード

当社が誇る腕自慢のログロッカーが築いた最短レコードです。この記録をうち破るのはかなり困難ですが、腕に自信がある人は、ぜひレコード更新に挑戦してみましょう。

クオリファイ

問題を解く標準的な手数です。

正解

正解は常に表示されています。問題の文字が正解の文字と一致すると、文字が光ります。

カーソル

✕ボタンメニュー

CANCEL…………………
メニューを閉じる
UNDO……………………
1つ前の状態に戻す
REDO……………………
1つ先の状態に進める

STARTボタンメニュー

CANCEL ………………
メニューを閉じる
RESTART………………
問題を最初の状態からやり直す
QUIT ……………………
ログロックのプレイをやめる



カウンター

現在の手数が表示されます。

メッセージ

セレクトボタンを押すと、ちょっとしたヒントが出ます。

特殊コイン

ログロックにつけられている特殊コインを表示します。

▶P24へ

トータル

現在のトータルスコアが表示されます。

▶P25へ

スコア

問題で獲得できるスコアが表示されます。スコアが赤字になると、マイナススコアになり、トータルスコアが減ります。

コマンドメニュー

R2ボタンを押した後にどれかのボタンを押すと、操作メニューが表示されます。メニューの中からコマンドを選択して◎ボタンを押すと、操作が実行されます。操作メニューが表示されている間は、△や□ボタンを押してもコインは回転しません。メニュー表示中にR2ボタンを押すと消えます。

アディ

特殊コインがある場合には、アディの表情が変化します。特殊コイン発見の手がかりにしましょう。

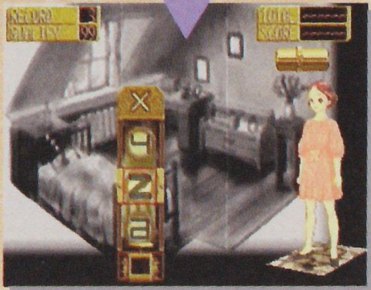
基本① リングのスライド

方向キーの上下でアルファベットを順番に動かしていくことを「スライド」といい、文字をそろえる上でもっとも基本的な操作です。



スライドさせたいリングにカーソルを合わせる

方向キーの左右で、動かしたいリングにカーソルを合わせます。



方向キーの上下でスライドさせる

方向キーを１回入力すると、１つずつスライドしていきます。上を押せば降順に、下を押せば昇順に進んでいきます。

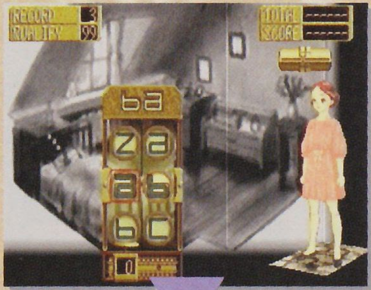


！ 隣り合ったリングは連動する

通常リング（黄色のリング）や固定リング（赤いリング）の場合、リング同士が隣り合っている状態でスライドさせると、隣り合ったリングもいっしょにスライドします。これを「リングの連動」といいます。

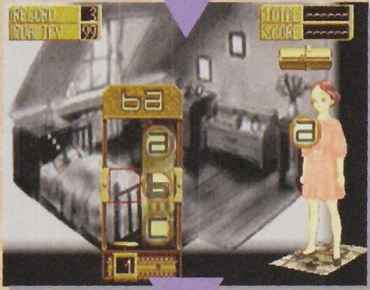
基本② リングをはずす／リングをつける（交換する）

リングは、はずして別の場所に付け替えることができます。これをうまく使うと、18ページで説明した「リングの連動」を起こさずに、動かしたいリングだけをスライドさせることができます。



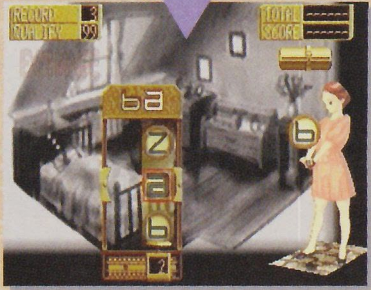
はずしたいリングにカーソルを合わせる

方向キーの左右で、はずしたいリングにカーソルを合わせます。



◎ボタンでリングをはずす

◎ボタンを押すと、カーソルがあったリングをはずして手元に持ちます。リングがあった場所は空白になり、隣にあったリングを動かしても「連動」しません。

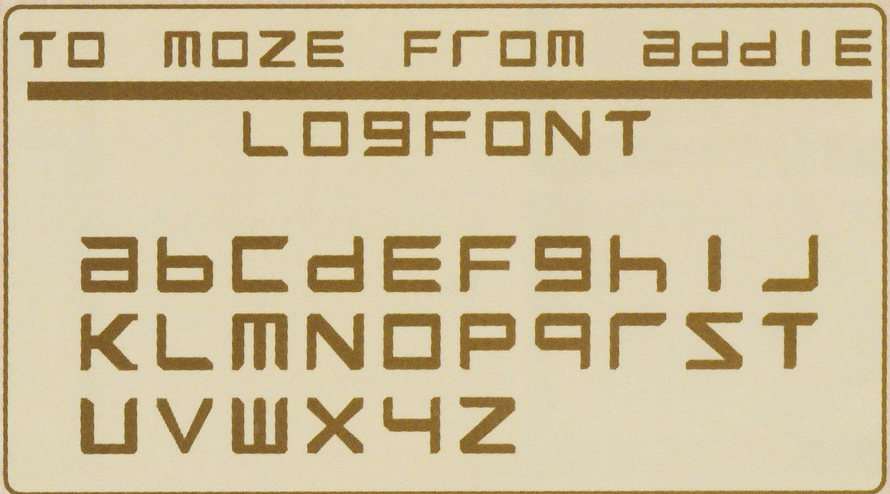


もう１度◎ボタンでリングを戻す

リングを戻すには、カーソルを戻したい部分に合わせて◎ボタンを押すだけです。別のリングがある場所で◎ボタンを押すと、自動的にそのリングと交換します。

コインの配列

ログロックのコインに使われているアルファベットは、別のアルファベットでも回転させることによって同じアルファベットになるようにデザインされた「ログフォント」と呼ばれるものです。独特の形をしているので、最初は見分けがつきにくいかもしれません。下のアルファベット表で順番を覚えましょう。





コインは必ずアルファベット順に並んでいる

1つのリングには26個のコインがついていて、常にアルファベット順に並んでいます。コインを取り外して別の場所につけかえることはできませんので、文字を合わせる場合にはリングをスライドさせて合わせます。その時、昇順・降順どちらにスライドさせたほうが、より少ない手数で合わせられるのかを考えながらプレイするとよいでしょう。

基本③ コインの回転

単純にリングをスライドさせるだけでは、どうしても正解までの手数は多くなりがちです。コインを回転させると、あるアルファベットを別のアルファベットにすることができるので、より少ない手数で正解を導き出すことが可能になります。「スライド」と同様、ログロックの基本操作ですので、3種類の回転の特徴をつかみ、使いこなしてください。

L1 ボタン　左90°回転 *ROTATE*



回転させても文字になりません。その場合、すべてのコインが同じ記号に変化します。記号の状態のままスライドしても同じものしか出ないので、一度文字に戻す必要があります。

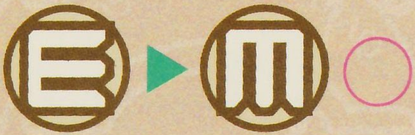


回転させるとcがuになりました。

R1 ボタン　右90°回転 *ROTATE*



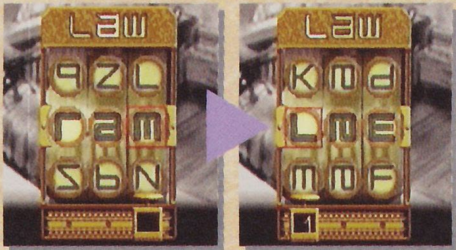
回転させても文字になりません。



eを回転させるとmになります。

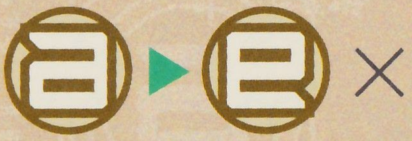
隣り合ったリングのコインも連動する

通常リング（黄色のリング）や固定リング（赤いリング）の場合、リング同士が隣り合っている状態でコインを回転させると、隣り合ったリングについているコインもいっしょに回転します。これを「回転の連動」といいます。連動させないためには、隣のリングをはずして間を空けてから操作します。

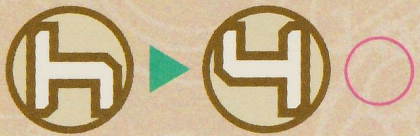


コインの回転

△ボタン　180°回転　*ROTATE*



回転しても文字になりません。



ひっくり返すとhはyになります。

□ボタン　鏡文字　*MIRROR*

回転とは少し違い、ちょうど鏡に写した状態のように文字を反転させます。



鏡文字にしても文字になりません。



ｓを鏡文字にするとｚになります。

! 回転したコインがアルファベットだと配列が変化する

回転させたり、鏡文字にした文字がアルファベットになっていると、それに合わせたアルファベット配列に自動的に並びかわります。右の例で説明しましょう。一番左のリングは最初「m」です。これを180°回転させると文字は「w」になり、それにあわせてリングのコイン配列が「ｖｗｘ」になっています。同様に、一番右のリングも「ｐ」から「ｄ」になったので、コイン配列も「ｃｄｅ」になっています。この法則を利用すれば、手数をより少なくすることが可能です。



応用 コインの複合操作

コインの操作は１回だけでおしまいにする必要はありません。１回の操作だけでは文字にならないものも、回転と鏡文字を組み合わせることによって文字になることがあります。これを「コインの複合操作」といいます。

例１　△ボタン 180°回転 ＋ □ボタン 鏡文字



「a」は回転だけでは文字になりませんが、鏡文字と組み合わせると「g」になります。

例２　L1/R1 ボタン 90°回転 ＋ □ボタン 鏡文字



「n」を90°回転にすると、左でも右でも「z」になります。回転の後、鏡文字にすると「s」になります。

！ 回転しても変化しないアルファベットもある

回転や鏡文字にしても、「o」や「x」のように変わらない文字もあります。「o」や「x」の隣のコインを操作しても影響がないので、手数を減らすときに利用しましょう。



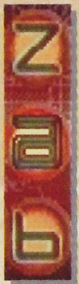
特殊リング

ログロックに登場する、2種類の特殊リングを紹介します。



スリップリング（青リング）

隣り合ったリングと連動しない、独立したリングです。リングをはずすことができるので、連動させたい所と連動させたくない所の間にはめて使うとよいでしょう。



固定リング（赤リング）

取り外しできないリングです。隣り合ったリングと連動し、スライドや回転・鏡文字になります。

特殊コイン

問題によっては、コインの中に特殊コインが登場することがあります。その2種類の特殊コインを紹介します。



ボーナスコイン

取るとスコアが2倍になります。

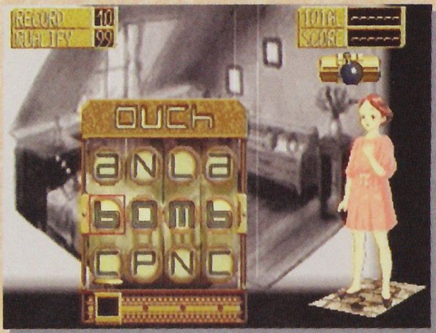


ボムコイン

取るとトータルスコアが大幅に減ります。

アディの表情に注意してボムコインを避けよう

特殊コインの場所が近づくと、アディの表情が変わります。アディの表情の変化に注意しながら特殊コインのありかを推理し、ボムコインを取らないようにしましょう。

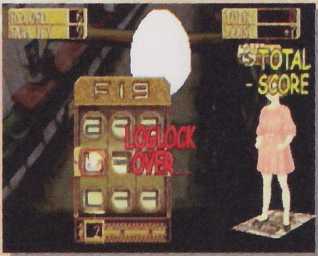


トータルスコア

ストーリー全体を通してのログロックのスコアです。

トータルスコアが 0 になるとゲームオーバー

ログロックをプレイ中に、トータルスコアが 0 になるとゲームオーバーとなり、最初からやり直すか途中のセーブデータからやり直すことになります。



ログロックのデザインが変わる

デコログを手に入れよう

鐘楼のそばにある露店では、トータルスコアと引き替えに「デコログ」を入手することができます。店の棚を調べると、デコログのカタログが表示されます。また、一度店でカタログを見た後は、ログロックの説明書画面に「デコログ」の項目が増え、いつでもカタログを見ることができるようになります。



これが鐘楼のそばの露店。トータルスコアが少ないうちは、無理にデコログを購入しないほうが得策。



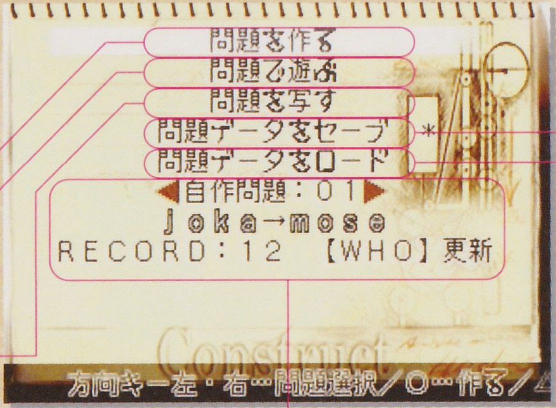
購入したデコログは、カタログの中でつけかえることができます。

CONSTRUCT MODE
問題作成

ゲームに登場する問題だけじゃつまらない！という、強者のログロッカーのための問題を作って遊べるモードです。問題ができたら、ぜひ周りのログロッカーたちにプレイしてもらいましょう。

メニュー画面

タイトル画面で「CONSTRUCT MODE」を選んだ後に表示されます。



問題を作る
問題を自由に作ることができます。

問題で遊ぶ
作った問題で遊びます。以前作った問題で遊ぶには、一回データを読み込む必要があります。

問題を写す
保存してある問題を複製したり、別のメモリーカードにコピーすることができます。

問題データをセーブ
問題のデータを保存します。

問題データをロード
以前作って保存してある問題のデータをロードします。

自作問題についてのデータ
自作問題は、01から30まで作って保存することができます。問題データを読み込むと、ここに自作問題が表示されます。方向キーの左右で問題を選んで、作ったり遊んだりしましょう。また、自作問題のレコードを記録すると、3文字のアルファベットで名前入力ができます。

●コントローラの使いかた●

方向キー　上下	項目を選択する
方向キー　左右	自作問題を選ぶ
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル／通常画面に戻る
△ボタン	未作成問題の頭出し。複数ある場合は数が若い順
□ボタン	使用しません
L1ボタン	キャンセル／通常画面に戻る
L2ボタン	決定
R1ボタン	オンラインヘルプの早送り
R2ボタン	オンラインヘルプの巻戻し
スタートボタン	使用しません
セレクトボタン	使用しません
左スティック　上下	項目を選択する
左スティック　左右	自作問題を選ぶ
右スティック	使用しません
LED	※点灯時左右スティック使用可能

To Maze From Addie

問題作成画面

実際にログロックの問題をつくります。

方向キー ⬅ ➡：カーソルを左右に移動する

方向キー ⬆ ⬇：リングをスライドする

△ボタン　：解答入力と問題入力にカーソルを移動させる

○ボタン　：リングの種類を選ぶ

○ボタンを押すと、通常リング→固定リング→スリップリングの順でリングが変わります。

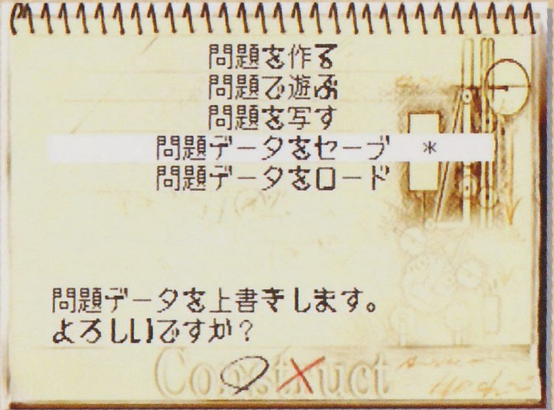
L1 ボタン：リングを増減させる
R1 ボタン

初期状態では、リングが１つしかありません。リングを増やす場合にはR1ボタン、リングを減らす場合にはL1ボタンを押します。



STARTボタン：初期状態に戻す

×ボタン　：メニュー画面に戻る／入力キャンセル



「問題データをセーブ」の右に出る＊マークは、問題を新規作成した時、またはロードした問題データに編集があったことを示すものです。

問題をセーブするには

問題ができ上がったら、一度×ボタンでメニュー画面に戻ります。そして「問題データをセーブ」を選ぶと、作った問題がセーブされます。問題をセーブするにはメモリーカード１ブロックが必要です。

他のメモリーカードに問題を写すには

他のメモリーカードに問題を写すときは、「この問題をコピーします：○…次へ」というメッセージが出た時点で、メモリーカードをさしかえてください。

Staff

ゲーム開発
addie software

原案・シナリオ
保井　俊之

プランニング
中妻　穣太

プログラミング
松井　基勝
中村　充司

アートディレクション・
キャラクターデザイン
永田　公秀

３Ｄキャラクター
モデリング＆モーション
高杉　悟
田中　秀樹
出浦　美和

３Ｄモデリング・
インターフェイスデザイン
地葉　之栄

３Ｄモデリング・テクスチャ
石井　耕次郎

ジオメトリデザイン・背景
渡邉　英徳

イベントプログラミング
中澤　朋子

音楽
足立　賢明
村山　光国
緒方　優

サウンドコーディネイト
藤澤　孝史
関　正道

背景画
木下　和宏

アニメーター
中矢　利子

デジタルペイント
清水　真美

アニメーションコーディネート
小板橋　司

アニメーション制作
O. L. M.



パッケージコーディネイト
小宮　浩典
西岡　大貴
鈴木　宏枝(SMC)

パッケージデザイン
早川　徹

解説書編集
石井　誠
中村　美奈子

SCEI QA TEAM
美川　一成
吉村　圭司
小松　亜衣子
荒井　美樹
広渡　大輔
徳能　悠
山下　慶一

プロモーション
佐伯　雅司
小室　吏
湧永　裕子

販売企画
浅野　高志

スペシャルサンクス
足立　弘子
飯村　卓司
関　　貞策

ディレクター
吉川　太

プロデューサー
桐田　富和

スーパーバイザー
宮田　敏幸
松田　祐

エグゼクティブプロデューサー
佐藤　明

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント



SCPS 10126